



WildCat 6



Die Winboard-Engine von Igor Korshunov aus Weißrussland wurde bereits Juli 2004 im Rahmen der CSS-Rangliste getestet. Damals scheiterte die Version WildCat 4 äußerst knapp an der Qualifikation. Für eine erfolgreiche Qualifikation hätte WildCat ein höheres Rating als der bisher Tabellenletzte benötigt. Das war zu diesem Zeitpunkt Aryan 1.592 mit einem Rating von 2516 Punkten. WildCat 4 erzielte damals ein Rating von 2505 Punkten, was allerdings um etwa 15 Punkte zu wenig war. Mitverantwortlich dafür war unter anderem, dass WildCat damals einige Partien wegen Zeitüberschreitung verlor und so wichtige Punkte einbüßte. Mit der aktuellen Version 6 startete ich einen neuen Versuch, denn in einigen Ranglisten findet man WildCat in Tabellenregionen, die vermuten lassen, dass diesmal eine Qualifikation klappen könnte. Die Anforderungen sind in den fast zwei Jahren seit des letzten Tests allerdings deutlich gestiegen. Mittlerweile ist für eine Qualifikation ein Elo-Rating von etwa 2580 Punkten nötig. Das sind also schon knapp 65 Elo mehr als beim Test mit der Version 4. Um sich erfolgreich zu qualifizieren, war also eine Steigerung zu WildCat 4 von etwa 80 Elo erforderlich. Wahrlich kein Pappentier, daher startete ich vorab den Kurzttest über 168 Partien, um zu sehen, ob WildCat überhaupt in die Nähe der Qualifikationshürde kommt. Der erste Eindruck der Engine von Igor Korshunov ist positiv verlaufen. WildCat 6 schließt den Kurzttest mit einem Score von etwa 41% beziehungsweise einem Elo-Rating von knapp 2600 Punkten ab.

Matchergebnisse - Kurzttests

Gegner	Elo	Partien	WildCat 6
Fruit 2.2.1	2810	6	41,67%
Hiarcs 10	2797	6	33,33%
Fritz 9	2792	6	33,33%
Shredder 9 UCI	2772	6	33,33%
Spike 1.1	2740	6	16,67%
SmarThink 1.00	2700	6	41,67%
Chess Tiger 15.0	2697	6	25,00%
Junior 9	2693	6	25,00%
<b>"Top-Profi-Score"</b>	<b>2750</b>	<b>48</b>	<b>31,25%</b>
<b>"Top-Profi-Rating"</b>			<b>2611</b>
Loop List 600	2689	6	33,33%
Ktulu 7.5	2686	6	33,33%
Pro Deo 1.1	2667	6	41,67%
Gandalf 6.0	2662	6	50,00%
The King 3.33	2660	6	41,67%
Glaurung 1.0.1	2652	6	33,33%
Ruffian 2.1.0	2647	6	25,00%
SlowChess Blitz WV2	2644	6	66,67%
<b>"Profi-Score"</b>	<b>2663</b>	<b>48</b>	<b>40,63%</b>
<b>"Profi-Rating"</b>			<b>2595</b>
Naum 1.91	2626	8	25,00%
Aristarch 4.50	2618	8	43,75%
SOS 5 for Arena	2613	8	37,50%
Deep Sjeng 1.6	2607	8	56,25%
Pharaon 3.3	2603	8	68,75%
Delfi 4.6	2596	8	18,75%
Pseudo 0.7c	2593	8	37,50%
Jonny 2.82	2584	8	62,50%
Thinker 4.7a	2578	8	81,25%
<b>"Amateur-Score"</b>	<b>2602</b>	<b>72</b>	<b>47,92%</b>
<b>"Amateur-Rating"</b>			<b>2587</b>
<b>Gesamt-Score</b>	<b>2662</b>	<b>168</b>	<b>41,07%</b>
<b>Gesamt-Rating</b>			<b>2598</b>
<b>Rang nach Testdurchlauf</b>			<b>20</b>
<b>Erf. Rating für Testfortsetzung</b>			<b>2561</b>

Nach diesem erfolgreichen Einstieg galt es nun, dieses Resultat über den kompletten Testzyklus zu konservieren. Allzu sehr schwächeln darf WildCat 6 im weiteren Testverlauf nicht, denn der Abstand zum Tabellenende ist nur sehr gering. Das alte Problem der Zeitüberschreitungen ist jedenfalls behoben, sodass diese unnötigen Punktverluste schon mal ausgeschlossen sind. Allerdings war es während des Testdurchgangs kaum zu prognostizieren, ob WildCat 6 es denn nun schaffen wird. Zu unterschiedlich verliefen die einzelnen Eröffnungsrunden. Die Rundenscores variierten von mageren 30% bis hin zu 53%, ohne dabei eine gewisse Vorliebe für bestimmte Eröffnungssysteme ausfindig zu machen. So war es also bis zur zuletzt ungewiss, ob WildCat es denn nun schafft oder nicht.

Am Ende reichte es doch noch für eine Qualifikation. WildCat 6 schließt den Testdurchgang mit einem Score von 39,00%

ab und platziert sich damit knapp vor dem bisherigen Tabellenletzten Thinker 4.7a.

WildCat 6 gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	½	-	Score
Fruit 2.2.1	2810	20	2	3	15	17,50%
Hiarcs 10	2797	20	5	3	12	32,50%
Fritz 9	2792	20	4	2	14	25,00%
Shredder 9 UCI	2820	20	2	4	14	20,00%
Spike 1.1	2740	20	4	4	12	30,00%
SmarThink 1.00	2700	20	8	2	10	45,00%
Chess Tiger 15.0	2697	20	4	5	11	32,50%
Junior 9	2693	20	6	4	10	40,00%
<b>"Top-Profi-Score"</b>	<b>2609</b>	<b>160</b>	<b>35</b>	<b>27</b>	<b>98</b>	<b>30,31%</b>
Loop List 600	2689	20	5	0	15	25,00%
Ktulu 7.5	2686	20	7	2	11	40,00%
Pro Deo 1.1	2667	20	4	4	12	30,00%
Gandalf 6.0	2662	20	6	5	9	42,50%
The King 3.33	2660	20	8	3	9	47,50%
Glaurung 1.0.1	2652	20	4	6	10	35,00%
Ruffian 2.1.0	2647	20	6	4	10	40,00%
SlowChess Blitz WV2	2644	20	7	4	9	45,00%
<b>"Profi-Score"</b>	<b>2577</b>	<b>160</b>	<b>47</b>	<b>28</b>	<b>85</b>	<b>38,13%</b>
Naum 1.91	2626	20	4	6	10	35,00%
Aristarch 4.50	2618	20	4	8	8	40,00%
SOS 5 for Arena	2613	20	6	4	10	40,00%
Deep Sjeng 1.6	2607	20	6	10	4	55,00%
Pharaon 3.3	2603	20	8	6	6	55,00%
Delfi 4.6	2596	20	6	3	11	37,50%
Pseudo 0.7c	2593	20	5	6	9	40,00%
Jonny 2.82	2584	20	10	2	8	55,00%
Thinker 4.7a	2578	20	12	4	4	70,00%
<b>"Amateur-Score"</b>	<b>2584</b>	<b>160</b>	<b>57</b>	<b>43</b>	<b>60</b>	<b>49,06%</b>
<b>WildCat 6</b>	<b>2591</b>	<b>480</b>	<b>139</b>	<b>98</b>	<b>243</b>	<b>39,17%</b>

Dieser Score entspricht einem Elorating von 2591 Punkten beziehungsweise, ausgehend von Version WildCat 4, einer Steigerung von etwa 80 Punkten. Für diese Leistungssteigerung und die erfolgreiche Qualifikation meinen Glückwunsch an den Autor aus Weißrussland.

### Rybka 1.1 - wie alles begann



Im November 2005 tauchte im amerikanischen CCC-Forum erstmalig eine neue Schachengine namens Rybka auf. Vasik Rajlich teilte dort mit, dass er eine sehr starke Schachengine geschrieben habe, welche zukünftig kommerziell vertrieben werde. Da die Engine aber noch nicht genügend getestet sei, stellte er für den 4. Dezember 2005 eine Beta-Version zum freien Download zur Verfügung. Das Angebot wurde dankend angenommen, denn es gab bereits Hinweise darauf, dass es sich um eine extrem starke Engine handelt. Schon die allerersten Tests bestätigten dies umgehend, Rybka fegte die gesamte kommerzielle Konkurrenz in einigen ersten Kurzmatches nur so vom Brett.

Natürlich kamen gleich Gerüchte auf, dass es sich hier nur um einen Fruit-Clone handeln kann, schließlich lässt sich so aus dem Nichts keine bärenstarke Engine kreieren, welche die gesamte Konkurrenz blass aussehen lässt. Dieses Gerücht war sehr schnell entkräftet, Rybka spielte völlig anders als Fruit und wies auch programmtechnische Merkmale auf, die nichts mit Fruit gemeinsam haben.

Die Beta von Rybka weist eine Dateigröße von fast 2500 KB und zeigt auf meinem Athlon XP 2800+ lediglich Knotenzahlen von etwa 40 KN an. Zuerst dachte ich, bei der Einbindung in die GUI sei irgendetwas schief gelaufen. Aber dieser Wert ist für Rybka für diesen Prozessortyp offensichtlich normal. Laut Information des Autors wird bei Rybka außerordentlich Wert auf Schachwissen gelegt, sodass eben solche geringen Knotenzahlen entstehen. Dieses Konzept verfolgt Mark Uniacke, Autor von Hiarcs, ebenfalls seit vielen Jahren. Rybka erhält dieses Schachwissen allerdings vom Autor selbst, denn bei einem Blick in meine nicht mehr ganz aktuelle BigDataBase 2003 von ChessBase wurde ich schnell fündig. Von dem Autor findet man in einem Zeitraum von 1992 bis 2002 knapp 600 Partien, die meisten aus den Jahren 2000 bis 2002. Seine höchste Elo datiert mit einem Wert von 2384 Punkten aus dem Jahre 2001. Hier haben wir es also mit einem sehr spielstarken Autor zu tun und Vasik Rajlich räumt mit dem Vorurteil auf, dass man für die Entwicklung einer spielstarken Engine kein exzellenter Schachspieler sein darf.

Kaum war die Beta verfügbar, wurde ausgiebig getestet, selbst auf den Schachservern findet man fortan fast nur noch Rybka. Und obwohl die Engine alles in Grund und Boden spielte, erweist sie sich insbesondere im Endspiel überraschenderweise noch als eher unfertig. Der Autor hat hier offensichtlich noch nicht viel Arbeit investiert, denn Rybka beherrscht weder die Unterverwandlung noch gelingt es der Beta mit Läufer und Springer matt zu setzen. Ebenso hat er noch nichts vom falschen Läufer gehört, wenn es darum geht, einen Randbauern zu verwandeln. Das sind nur einige Dinge, welche Rybka noch nicht beherrscht, um so überraschender, dass er trotz dieser Mankos so ausgezeichnet punktet. Offensichtlich kommen die meisten seiner Gegner nur selten mit einer halbwegs haltbaren Stellung bis ins Endspiel. Hin und wieder waren auch Zeitüberschreitungen festzustellen, sodass ich mich entschloss, Rybka erst nach seinem offiziellen Release zu testen.



Vasik Rajlich

Auf seiner schnell eingerichteten Homepage veröffentlichte Vasik Rajlich sehr detailliert, wie der weitere Werdegang von Rybka aussehen wird. So erschien noch im Dezember mit Rybka 1.0 das erste offizielle Release. Auf der Homepage listete der Autor auf, dass innerhalb von 6 Wochen noch zwei weitere Updates geplant sind, bei denen so nach und nach noch einige Features implementiert werden. Rybka 1.2 sollte anfangs das vorerst letzte Update sein, welches dann auch die Tablebases unterstützt. Hiervon verspreche ich mir bei Rybka besonders viel, da im Endspiel offensichtlich noch die größten Reserven stecken. Ursprünglich war die Final-Version Rybka 1.2 für den 01.02.2006 geplant. Später verschob der Autor diesen Termin auf den 10.02.2006. Offensichtlich hatte Vasik Rajlich den Aufwand der zu implementierenden Features unterschätzt und teilte Ende Februar mit, dass eine Final-Version erst im Mai 2006 veröffentlicht wird. Damit die vielen Fans von Rybka, welche schon vorab für diese bärenstarke Engine bezahlt haben, zufrieden gestellt werden, veröffentlichte der Autor schließlich Mitte März ein Zwischenrelease unter den Namen Rybka 1.1. So musste ich mich leider zehn lange Wochen gedulden, bis ich den vermutlich neuen Ranglistenprimus testen konnte.

In der Zwischenzeit wurde viel über den Autor veröffentlicht. Geboren ist Vasik Rajlich in Prag, lebt und arbeitet zurzeit allerdings in den USA. Einige Zeit verbrachte er auch in Ungarn, Deutschland und in Libyen. Beruflich ist er Softwareentwickler und betreibt seit 2003 das Rybka-Projekt. Anfangs als Nebentätigkeit, mittlerweile ist es ein Fulltime-Job. Verlobt ist Vasik Rajlich mit der Polin Iweta Radziewicz, einer sehr spielstarken Berufsschachspielerin, welche sich ebenfalls intensiv als Testerin von Rybka beteiligt.



Iweta Radziewicz

### Rybka 1.1 - Spielstil und Partien

Am 16.03.2006 ist es dann also endlich soweit. Vasik Rajlich veröffentlicht Rybka 1.1 und fortan sind die Foren überflutet mit ersten Testergebnissen. Der Test innerhalb der CSS-Rangliste wurde gleichfalls gestartet und erstreckt sich bekanntlich bei noch nicht gelisteten Engines über insgesamt 500 Partien gegen 25 Gegner.

Vorher werfe ich immer einen Blick auf die Enginedaten. Ungewöhnlich ist bereits die Größe der reinen Programmdatei von etwa 4500 KB. Rybka ist ein extrem wissensbasiertes Schachprogramm, was sich eben in dieser riesigen Programmdatei widerspiegelt. Dieses Wissen muss natürlich während des Rechenvorgangs abgearbeitet werden, sodass es nicht einmal verwunderlich ist, dass Rybka auf meinen zwar schon etwas betagten, aber durchaus nicht langsamen Testrechner, ausgestattet mit einem Athlon XP 2800+, im Mittelspiel auf Knotenzahlen von lediglich ca. 40 KNn/s kommt. Trotz dieser sehr geringen Knotenzahl erreicht Rybka innerhalb kürzester Zeit ansehnliche Rechentiefen. Im Mittelspiel bei vollem Brett zeigt Rybka nach einer Minute eine Rechentiefe von 14 Halbzügen an und steht wesentlich schnelleren Programmen diesbezüglich in nichts nach.

Der Spielstil ist betont solide mit eher abwartenden Charakter, vergleichbar mit den früheren Shredder-Versionen vor der Version 7. Rybka baut sich sehr solide auf, wobei die Engine besonderen Wert auf eine aktive und ausbaufähige Stellung legt und es dabei versteht, minimale Stellungs Vorteile stetig auszubauen. Insbesondere seine Läufer versteht Rybka effektiv einzusetzen und zieht es nicht selten vor, bei entsprechender Stellung eine Qualität für einen langfristigen Stellungs Vorteil mit einer aktiven Läuferposition herzugeben. Auch wenn der Spielstil von Rybka betont solide aussieht, versteht es die Engine dennoch, bei einem taktischen Gemetzel die Übersicht zu behalten oder sogar wirkungsvoll zu kontern. Und spielt der Gegner allzu zurückhaltend, so demonstriert Rybka durchaus, wie man einem inaktiven Gegner durch Bauernvorstöße und aktive Figurenaufstellungen zusetzt. Prunkstück ist seine Mittelspielbehandlung, in dieser Partiephase wendeten sich die meisten Partien zu seinem Gunsten. Ähnlich überragend gestaltet sich der Übergang vom Mittelspiel ins Endspiel. Durch den soliden, aber sehr dynamischen Spielstil ist Rybka offensichtlich nur sehr schwer zu bezwingen. Von den noch vorhandenen Endspielschwächen, Rybka weiß zum Beispiel noch nicht, dass der falsche Läufer im Randbauernendspiel nur remismacht, merkte man nichts. Das liegt allerdings daran, dass Rybka durch sein starkes Mittelspiel meist schon mit einem ordentlichen Vorteil ins Endspiel übergeht.

Die nachfolgende Partie, welche bis zum 15. Zug gleich fünfmal vorkam, verdeutlicht das ausgezeichnete Positionsverständnis und zeigt auch die taktischen Fähigkeiten von Rybka 1.1.

#### Rybka 1.1 32-bit - Pseudo 0.7c [D85]

CSS-Rangliste (10+10)

Klaus Wlotzka

**1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.Sf3 Lg7 5.cxd5 Sxd5 6.e4 Sxc3 7.bxc3 c5** Bis hierhin folgten beide Kontrahenten bekannten Pfaden.

**8.Lb5+** Üblicher ist hier 8.Tb1, um den Turm aus der Schusslinie des gegnerischen Läufers zu nehmen. Es könnte weiter folgen 8...0-0 9.Le2 cxd4 10.cxd4 Da5+ 11.Ld2 Dxa2 12.0-0 Lg4 13.Lg5 mit komplizierter Stellung.

**8...Sc6 9.d5 a6 10.Le2 Lxc3+**



Neben Pseudo griffen an dieser Stelle auch Fruit 2.2.1, Ruffian 2.1, Ktulu 7.5 und Deep Sjeng 1.6 zu. Später mussten davon 4 Kontrahenten feststellen, dass sie dieses Qualitätsopfer besser verschmäht hätten. Denn der Fianchettoläufer wurde im weiteren Verlauf doch schmerzlich vermisst. Lediglich Fruit 2.2.1 gelang es nach langem Kampf ein Remis zu erzielen.

**11.Ld2 Lxa1 12.Dxa1 Sd4 13.Sxd4 cxd4 14.Dxd4 f6** Diese Schwächung des Königsflügels ist früher oder später durch

das Fehlen des Fianchettoläufers unumgänglich.

#### 15.h4 0-0



Die kurze Rochade sieht hier sehr gefährlich aus. Deep Sjeng 1.6, Ruffian 2.1 und Fruit 2.2.1 versuchten ihr Heil darin, die Rochade auszulassen, mussten aber bis auf Fruit 2.2.1 dennoch recht schnell kapitulieren. Hier der Rest der Partie zwischen Rybka 1.1 32-bit gegen Deep Sjeng 1.6: 15...Ld7 16.h5 g5 17.h6 g4 18.e5 Le6

Ruffian 2.1 versuchte es an dieser Stelle mit 18...Tf8



und musste ebenso nach einigen wenigen Zügen aufgeben, hier der Rest der Partie zwischen Rybka 1.1 32-bit gegen Ruffian 2.1: 19.d6 Le6 20.Lb4 exd6 21.exd6 Dd7 22.0-0 Kf7 23.f3 g3 24.f4 Kg8 25.Tf3 Kh8 26.Txg3 Tac8 27.Tg7 Tf7 28.Txf7 Dxf7 29.Lh5 und Ruffian 2.1 gab die Partie auf;

Bei der Partie gegen Deep Sjeng 1.6 ging es folgendermaßen zuende 19.Lc4



19...Tf8 20.0-0 Tc8 21.Lb3 f5 22.Lb4 Tb8 (Auch 22...Ld7 hilft nicht mehr, zum Beispiel 23.e6 Lb5 24.Te1 mit überlegener weißer Stellung.) 23.Td1 g3 24.dxe6 Dxd4 25.Txd4 und Deep Sjeng 1.6 gab auf!

Fruit 2.2.1 probierte hier 15...Kf7



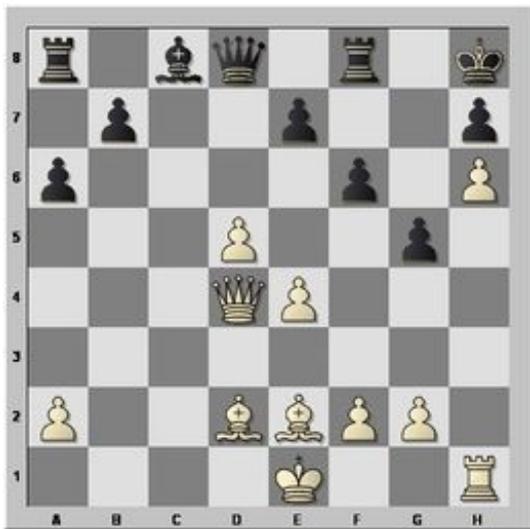
und erzielte als einzige Engine ein Remis. Hier der weitere Verlauf zwischen Rybka 1.1 32-bit gegen Fruit 2.2.1: 16.h5 b5 17.Kf1 e5 18.De3 Ld7 19.g3 Dc7 20.Kg2 Tac8 21.a3 g5 22.h6 g4 23.Tc1 Db7 24.Tf1 Thg8 25.f4 Dc7 26.Ld3 Tg6 27.f5 Tgg8 28.Tc1 Db7 29.Tc2 Tgd8 30.Lb4 Txc2+ 31.Lxc2 Lxf5 32.exf5 Dxd5+ 33.Kh2 Dd4 34.Lb3+ Ke8 35.De2 Tc8 36.Lg8 Tc1 37.Dg2 Dd7 38.Da8+ Dc8 39.Dxc8+ Txc8 40.Lxh7 Tc2+ 41.Kh1 Kf7 42.Kg1 Tc1+ 43.Kf2 Tc7 44.Ke3 Td7 45.Lc3 Kf8 46.Lg6 Kg8 47.Lb4 Tc7 48.Ld2 Tc4 49.Kd3 Td4+ 50.Ke2 Tc4 51.Lb4 Tc2+ 52.Kd3 Tc7 53.Ke4 Td7 54.La5 Td1 55.Lc3 Td8 56.Le1 Td1 57.La5 Td6 58.Ke3 Td7 59.Le1 Tc7 60.Lb4 Td7 61.Ke2 Tc7 62.Kf1 Tc1+ 63.Kf2 Tc2+ 64.Ke1 Tc1+ 65.Kd2 Tc7 66.Lc3 Td7+ 67.Ke2 Tc7 68.La5 Td7 69.Ld2 Tc7 70.Ke1 Tc2 71.La5 Tc1+ 72.Kd2 Tc4 73.Kd1 Td4+ 74.Ke1 Td7 75.Ke2 Td4 76.Lb4 Td7 77.Ke1 Tc7 78.h7+ Kg7 79.Kd2 Td7+ 80.Ke2 Kh8 81.Ke3 Kg7 82.Kf2 Kh8 83.Ke2 Kg7 84.Ke3 Kh8 85.Ld2 Kg7 86.Ke2 Td8 87.Lc3 Td7 88.La5 Td6 89.Kf2 Td1 90.Lb4 Td8 91.Ke1 Tc8 92.Ke2 Ta8 93.La5 Tc8 94.Ke3 Tc1 95.Ke4 Td1 96.Lc3 Td8 97.Le1 Td1 98.La5 Td4+ 99.Ke3 Td1 100.Lb6 Td6 101.Lc5 Td7 102.Ke4 a5 103.Le8 Tb7 104.Lc6 Tb8 105.La7 Tc8 106.Lxb5 Tc3 107.Lb6 Txc3 108.Ld8 Th3 109.a4 Txc7 110.Lxa5 Th3 111.Lb4 Tf3 112.Ld2 Tf2 113.Le3 Ta2 114.Lb6 Tb2 115.Lc5 Tc2 116.Lg1 Tg2 117.La7 Ta2 118.Ld7 Ta1 119.Lf2 Ta3 120.Lc5 Ta1 121.Ke3 Ta2 122.Lb6 Ta3+ 123.Ke2 Ta2+ 124.Kf1 Kh6 125.a5 Kg5 126.Lc8 g3 127.Lb7 Kf4 128.a6 g2+ mit Remis.



16.h5 g5 17.h6 g4



Ktulu 7.5 versuchte an dieser Stelle 17...Kh8,



was aber ebenfalls am Ende nicht half. Hier der Rest der Partie zwischen Rybka 1.1 32-bit gegen Ktulu 7.5: 18.0-0 g4 19.Td1 Tf7 20.e5 Lf5 21.Lb4 g3 22.e6 Tf8 23.Df4 Lg6 24.d6 Db6 25.d7 gxf2+ 26.Kf1 Dd8 27.Ld6!! exd6 28.Dxd6 Tf7 29.exf7 Lxf7 30.Tc1 und Ktulu 7.5 gab auf!

**18.Lc3 Dc7 19.Th5!**



Stark gespielt mit der Drohung Tg5+!

**19...Kh8 20.e5!**



Die schwarze Stellung bricht endgültig zusammen. Das Zusammenspiel der weißen Figuren hebt den Qualitätsnachteil mehr als auf.

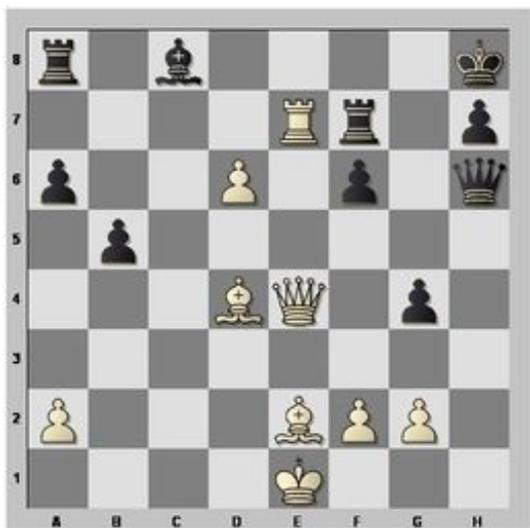
**20...b5 21.exf6 exf6 22.d6 Dd8 23.Te5!**



Eine schöne taktische Finesse mit sofortigem Gewinn.

**23...Tf7 23...fxe5** scheitert an **24.Dxe5+ Df6 25.Dc5!** mit Damenverlust.

**24.Te7 Df8 25.De4 Dxh6 26.Ld4**



Natürlich nicht **26.Dxa8??**, denn nach **26...Dc1+ 27.Ld1 Dxc3+ 28.Kf1 Dd3+ 29.Ke1 Dc3+** entschlüpft Pseudo noch in ein Dauerschach.

**26...Dh1+ 27.Kd2 Dh6+ 28.Le3 Df8 29.Dxa8** und auch Pseudo streckte die Waffen 1–0.



**Rybka 1.1 - Testverlauf**

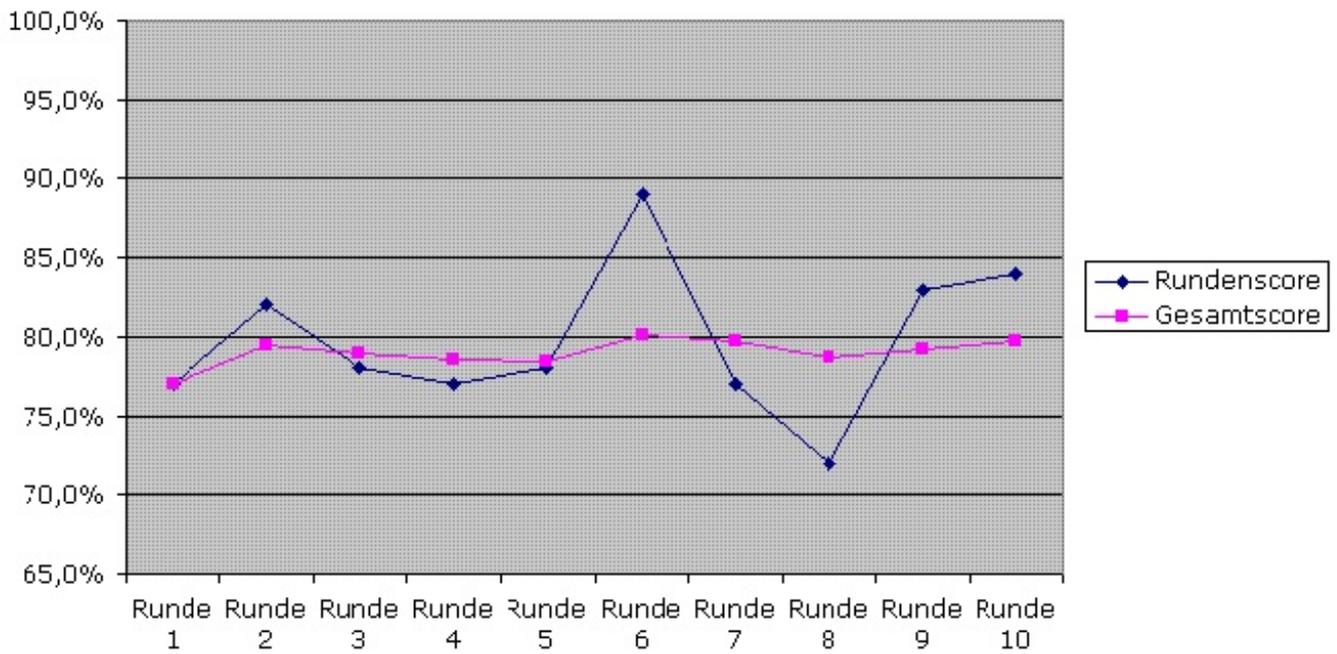
Kommen wir aber jetzt zu den eigentlichen Testergebnissen. Dass Rybka 1.1 32-bit den ersten Platz erobern wird, stand schon vor Testbeginn fest. Zu stark präsentierten sich die bisherigen Betaversionen bei den verschiedenen Testern.

Auszug aus der CEGT-Rangliste (pure ratings) - Stand 17.03.2006								
no	Program	Elo	+	-	Games	Score	Av.Op.	Draws
1	Rybka 1.01 Beta 13b 64-bit	2923	36	35	371	80.7 %	2674	24.0 %
2	Rybka 1.01 Beta 13-13b 32-bit	2868	32	31	381	73.6 %	2690	29.1 %
3	Fritz 9	2790	14	14	1679	63.7 %	2692	30.5 %
4	Fruit 2.2-2.2.1	2789	11	11	2738	67.5 %	2661	32.5 %
6	Hiarcs 10 Hypermodern	2772	30	30	336	59.4 %	2706	35.4 %
7	Shredder 9	2752	12	12	2260	63.3 %	2658	30.5 %
8	Spike 1.1	2721	18	18	919	54.6 %	2689	34.3 %
9	CM10th Mr.Spock	2716	27	27	422	51.2 %	2708	32.7 %
10	SmarThink 1.00	2706	22	22	640	51.2 %	2698	32.7 %
11	Ktulu 7.5	2705	16	16	1204	52.0 %	2691	33.8 %
12	Junior 9	2694	13	13	1864	52.8 %	2675	32.8 %
13	Loop List 600	2682	16	16	1155	46.6 %	2706	33.0 %

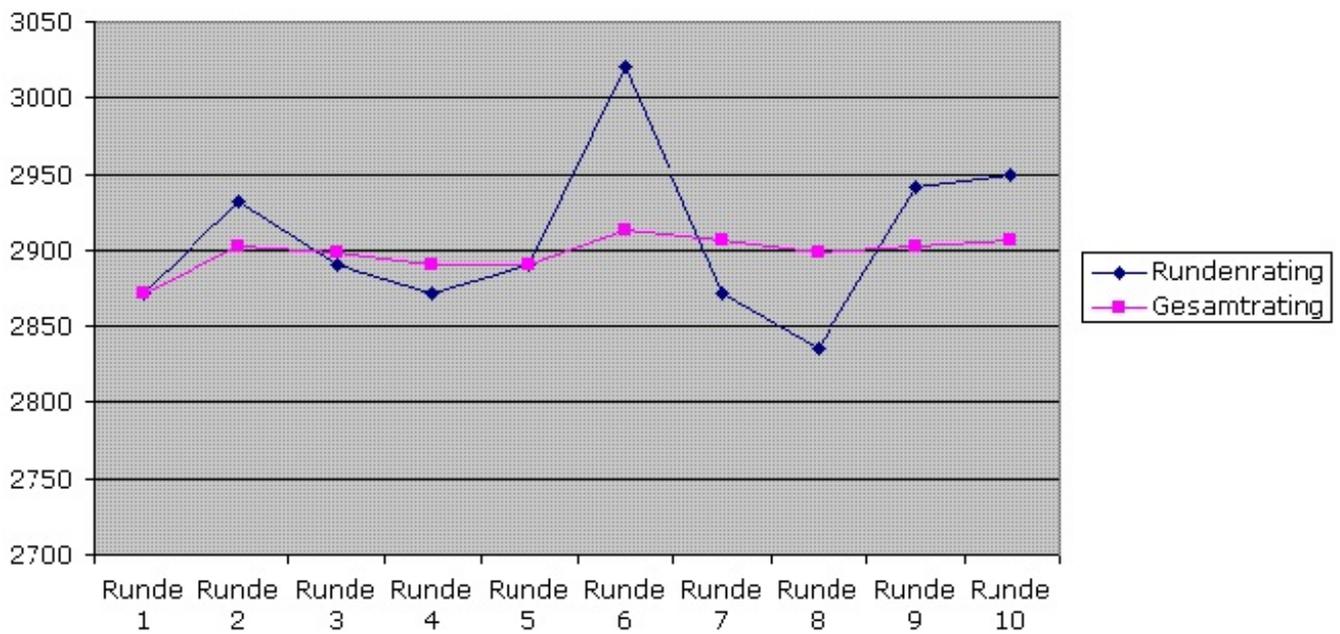
Die Frage blieb, wie deutlich der Vorsprung zum bisherigen Ranglistenprimus Fruit 2.2.1 sein wird. Die Prognosen reichten dabei bis zu einem Rating von 2900 Punkten und sogar darüber, also bis zu 100 Elo vor dem bisherigen Spitzenreiter. Irgendwie fehlte mir hierzu das Vorstellungsvermögen, denn dazu wäre ein Gesamtscore von etwa 80% erforderlich. Dass dies keine Illusion ist, zeigt sich sehr schnell. Bereits nach zwei Eröffnungsrunden liegt Rybka 1.1 32-bit bei einem Rating von exakt 2900 Punkten. Auch die weiteren Rundenergebnisse bestätigen die außergewöhnliche Spielstärke von Rybka. In den Runden drei bis fünf erzielt Rybka mit ziemlicher Konstanz Rundenscores von 77 bis 78% und festigt damit sein bisheriges Gesamtrating von knapp 2900 Elo. Seine besondere positionelle Klasse stellt Rybka in Runde sechs, gespielt wird die Symmetrievariante der Englischen Eröffnung, unter Beweis. In dieser Runde landet Rybka mit einem Score von 89% ein noch nie da gewesenes und zugleich sensationelles Rundenergebnis. Besonders deutlich zeigt sich die Dominanz in dieser Runde beim Ergebnis als Anziehender. In den 25 Partien gab Rybka lediglich zwei Remis ab, alle anderen Partien entschied Rybka zu seinem Gunsten. Durch dieses phänomenale Rundenergebnis steigt sein bisheriges Gesamtrating auf 2912 Punkte, womit sich der Vorsprung auf den bisher führenden Fruit 2.2.1 auf über 100 Elo vergrößert. Die einzige Engine, welche nach den sechs Runden noch ein positives Matchergebnis aufweisen kann, ist Fritz 9. Bis auf einige wenige Ausnahmen werden die Gegner ansonsten förmlich vorgeführt.

In der siebten Runde zieht Rybka auch an Fritz 9 vorbei. Ab jetzt findet man bei Rybka nur noch positive Matchresultate. Dem für Rybka standardmäßigen Rundenscore von 77,0% in der siebten Runde folgt ein verhältnismäßig mageres in Runde acht. Bei Königsindisch muss sich Rybka mit einem Score von 72,0% zufrieden geben. Beileibe kein schlechtes Resultat, für Rybkas Verhältnisse allerdings schon. Sein Gesamtrating fiel dadurch wieder knapp unterhalb die 2900-Marke. In den letzten beiden Runden ließ Rybka allerdings nichts mehr anbrennen und legte noch mal Scores oberhalb der 80%-Marke hin.

**Rundenscores von Rybka 1.1 32-bit**



**Rundenratings von Rybka 1.1 32-bit**



### Rybka 1.1 - Testergebnisse

Wie der Testverlauf deutlich macht, spielte Rybka wie von einem anderen Stern und ließ die gesamte Konkurrenz alt aussehen. Am Ende des Testdurchgangs erzielt Rybka 1.1 32-bit schließlich einen fast unglaublichen Score von 79,2%. Dies entspricht einem Elorating von 2906 Punkten. Wie die nachfolgende Tabelle zeigt, gewann Rybka sämtliche Matches und dies zumeist überaus deutlich. Lediglich Fritz 9 konnte die Niederlage in Grenzen halten. Alle anderen mussten eine herbe Niederlage einstecken.

Rybka 1.1 32-bit gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	½	-	Score
Fruit 2.2.1	2810	20	8	9	3	62,50%
Hiarcs 10	2798	20	10	8	2	70,00%
Fritz 9	2793	20	10	4	6	60,00%
Shredder 9 UCI	2776	20	9	6	5	60,00%
Spike 1.1	2738	20	13	6	1	80,00%
SmarThink 1.00	2694	20	17	1	2	87,50%
Chess Tiger 15.0	2700	20	13	4	3	75,00%
Junior 9	2692	20	15	1	4	77,50%
<b>"Top-Profi-Score"</b>	<b>2913</b>	<b>160</b>	<b>95</b>	<b>39</b>	<b>26</b>	<b>71,56%</b>
Loop List 600	2692	20	15	3	2	82,50%
Ktulu 7.5	2687	20	13	4	3	75,00%
Pro Deo 1.1	2670	20	12	6	2	75,00%
Gandalf 6.0	2662	20	15	5	0	87,50%
The King 3.33	2660	20	14	4	2	80,00%
Glaurung 1.0.1	2655	20	12	6	2	75,00%
SlowChess Blitz W	2647	20	17	1	2	87,50%
Ruffian 2.1.0	2644	20	15	4	1	85,00%
<b>"Profi-Score"</b>	<b>2915</b>	<b>160</b>	<b>113</b>	<b>33</b>	<b>14</b>	<b>80,94%</b>
Naum 1.91	2627	20	14	3	3	77,50%
Aristarch 4.50	2619	20	15	3	2	82,50%
SOS 5 for Arena	2617	20	13	5	2	77,50%
Deep Sjeng 1.6	2605	20	18	2	0	95,00%
Delfi 4.6	2600	20	15	4	1	85,00%
Pharaon 3.3	2596	20	15	5	0	87,50%
Pseudo 0.7c	2595	20	16	4	0	90,00%
WildCat 6	2586	20	16	2	2	85,00%
Jonny 2.82	2586	20	18	0	2	90,00%
<b>"Amateur-Score"</b>	<b>2906</b>	<b>160</b>	<b>126</b>	<b>25</b>	<b>9</b>	<b>86,56%</b>
<b>Rybka 1.1 32-bit</b>	<b>2906</b>	<b>480</b>	<b>334</b>	<b>97</b>	<b>49</b>	<b>79,69%</b>

Auch im direkten Vergleich der einzelnen Rundenergebnisse macht sich die besondere Klasse von Rybka bemerkbar. Bei fast allen Eröffnungsvorgaben belegt Rybka den ersten Platz. Mit den schwarzen Figuren gelang ihm das ausnahmslos. Als Anziehender in immerhin sieben von zehn Eröffnungen. Lediglich beim Damengambit reichte es „nur“ zu Platz vier. Mit den weißen Figuren reichten die Rundenergebnisse von 77,1 bis zu grandiosen 95,8%. Mit den schwarzen Figuren von 62,5 bis maximal 85,4%. Wie die sehr konstanten Rundenergebnisse zeigen, kommt Rybka mit allen Stellungstypen gleichermaßen gut zurecht. Die geschlossenen Stellungsbilder liegen Rybka im Besonderen.

Detaillierte Eröffnungsstatistik

Ergebnisse mit den weißen Figuren						
Eröffnung	Score	+	=	-	Punkte	Rang
Grünfeldindisch	88,00%	19	6	0	22,0	1
Holländisch	82,00%	17	7	1	20,5	2
Nimzoindisch	82,00%	19	3	3	20,5	1
Damengambit	74,00%	15	7	3	18,5	4
Sizilianisch	78,00%	18	3	4	19,5	2
Englisch	96,00%	23	2	0	24,0	1
CaroKann	82,00%	17	7	1	20,5	1
Königsindisch	78,00%	19	1	5	19,5	1
Französisch	92,00%	22	2	1	23,0	1
Spanisch	82,00%	19	3	3	20,5	1
<b>Gesamt</b>	<b>83,40%</b>	<b>188</b>	<b>41</b>	<b>21</b>	<b>208,5</b>	
Ergebnisse mit den schwarzen Figuren						
	Score	+	=	-	+/-	Rang
Grünfeldindisch	64,00%	12	8	5	16,0	1
Holländisch	82,00%	18	5	2	20,5	1
Nimzoindisch	74,00%	15	7	3	18,5	1
Damengambit	80,00%	16	8	1	20,0	1
Sizilianisch	78,00%	17	5	3	19,5	1
Englisch	82,00%	18	5	2	20,5	1
CaroKann	72,00%	15	6	4	18,0	1
Königsindisch	66,00%	14	5	6	16,5	1
Französisch	74,00%	16	5	4	18,5	1
Spanisch	86,00%	19	5	1	21,5	1
<b>Gesamt</b>	<b>75,80%</b>	<b>160</b>	<b>59</b>	<b>31</b>	<b>189,5</b>	

Schauen wir uns noch an, wie Rybka 1.1 32-bit gegen die verschiedenen Spielstärkegruppen abschneidet. Dazu unterteile ich das Teilnehmerfeld in drei Spielstärkegruppen. Gewöhnlich ist es für einen sehr starken Testkandidaten am schwierigsten, sein Rating gegen die spielstärkemäßig schwächste Gruppe zu halten. Rybka 1.1 32-bit punktete auch hier sehr konstant. Die erzielten Ratings je Spielstärkegruppe weichen kaum voneinander ab. Die konstanten Ergebnisse zeigen auch hier, dass Rybka gegen sämtliche Spielstärkeschichten gleichermaßen erfolgreich agiert.

Erzielte Scores gegen verschieden starke Gegnergruppen

Gegnergruppe	Elo	Scores
"Top 8"	2778 Elo	71,56%
"Mittelfeld"	2673 Elo	80,94%
"unteres Tabellendrittel"	2612 Elo	85,56%
Erzielte Ratings gegen verschieden starke Gegnergruppen		
Gegnergruppe	Elo	Ratings
"Top 8"	2778 Elo	2913
"Mittelfeld"	2673 Elo	2915
"unteres Tabellendrittel"	2612 Elo	2906

Mit diesem phänomenalen Ergebnis belegt Rybka natürlich den ersten Rang der CSS-Rangliste. Erstmals konnte eine bisher noch nicht gelistete Engine auf Anhieb den Spitzenplatz erklimmen und das auch noch mit einem Vorsprung von über 90 Elo auf den bisherigen Tabellenführer Fruit 2.2.1. Ein solch großer Vorsprung bedeutet schon einen Klassenunterschied und wird so schnell nicht zu überbieten sein. Wie die nachfolgende Grafik zeigt, wurden bisher ganze vier Jahre benötigt, um eine derartige Elosteigerung an der Ranglistenspitze zu erzielen. Meinen Glückwunsch an Vasik Rajlich für diese sensationelle Leistung.

### Die Lage

Mit Rybka 1.1 ist eine neue Ära angebrochen. Selbst spielstarke Programme wie Youngster Fruit 2.2.1, Hiarcs 10, Fritz 9 und Altmeister Shredder 9 UCI liegen 80 Elo und mehr zurück. Die Engine von Vasik Rajlich spielt in einer eigenen Liga. Ähnlich sah es vor wenigen Monaten noch mit Shredder 9 UCI aus, auch hier lag die Engine von Stefan Meyer-Kahlen bis zu 100 Elo vor der gesamten Konkurrenz. Zu diesem Zeitpunkt konnte man sich kaum vorstellen, wie man dieses Ergebnis noch signifikant verbessern könne. Nur wenige Monate später findet sich diese Ausnahmeengine auf Rang fünf der CSS-Rangliste wieder und hat nun selbst einen Rückstand zur Tabellenspitze von 129 Elo. Hätte man so etwas vor kurzem prognostiziert, wäre man wohl nur müde belächelt worden. Aber wie die vergangenen Monate beweisen, die Konkurrenz schläft nicht und selbst bei einem so deutlichen Vorsprung zur gesamten Konkurrenz darf man sich nicht auf seinen Lorbeeren ausruhen. Angekündigt wurde bereits Shredder 10, wobei selbst ein so talentierter Schachprogrammierer wie Stefan Meyer-Kahlen sich an Rybka die Zähne ausbeißen wird. Auch andere starke Engines, wie Loop List und Gandalf befinden sich mit neuen Versionen in der Betaphase und werden sich fortan an Rybka messen lassen müssen. Fabien Letouzey wird die Entwicklung ebenso aufmerksam beobachten und sicherlich intensiv an Fruit arbeiten. Schließlich hat Fruit derzeit noch den geringsten Abstand auf Rybka.

**Ausblick**

Gespannt warte ich auf die Veröffentlichung von Shredder 10, solange werde ich mir die ein oder andere neue Engine, wie zum Beispiel Scorpio 1.7, ansehen.

<b>Testbedingungen</b>	
Bedenkzeit/Engine	10 Min. + 10 Sek./Zug
Partien je Gegner	20
Buchfunktionen	deaktiviert
Pondern	deaktiviert
Engine-Settings	default
Eröffnungsbücher	keine
Eröffnungsvorgaben	10 SeE-Stellungen (überarbeitet)
Endspieldatenbanken	Nalimov - 3-,4- und 5-Steiner
Testplattform	Fritz 8-GUI
Eloauswertung	ELOStat 1.1.c32 von Frank Schubert
Prozessor	AMD Athlon XP2800+ (Barton)
Hauptspeicher	1024 MB
Hashtables/Engine	128 MB
Tablebases-Cache	32 MB

---